

CONTAGEM REGRESSIVA COM ERIC RODENBECK

FUNDADOR E DIRETOR DE CRIAÇÃO DA STAMEN DESIGN, AGÊNCIA DE DESIGN QUE DESDE 2001 SE ESPECIALIZOU EM MAPPING E REPRESENTAÇÃO DE DADOS, ERIC RODENBECK CONSTRUIU A FAMA DE SUA EMPRESA AO DESENVOLVER UMA PLATAFORMA INOVADORA PARA A VISUALIZAÇÃO ONLINE DE INFORMAÇÕES DO TWITTER, O "TWITTER TRACKER", SOBRE A ENTREGA DE PRÊMIOS DA MTV. RODENBECK FOI ILUSTRADOR E DESIGNER DO GRUPO DE REVISTAS *WIRED* E ALGUNS DE SEUS TRABALHOS FAZEM PARTE DA COLEÇÃO PERMANENTE DO MUSEUM OF MODERN ART (MOMA), DE NOVA YORK

5 **A Stamen se especializou em visualização de dados e projetos de mapping. Você poderia explicar, com alguns exemplos, do que se trata?**

Estamos fazendo projetos de design e de tecnologia interessantes e inovadores, com o olhar voltado para daqui a três, seis meses e vendo o que pode surgir no caminho. Na atualidade isso significa mapas e dados. A quantidade de informação disponível na internet cresce enormemente e acho que o desafio central é dar às pessoas a sensação de que há histórias e humanidade por trás dessa informação toda; que não se trata apenas de uma longa lista de números ou de um grande fluxo de dados, mas que existem caminhos que permitem à pessoa comum entender esse universo.

Há alguns anos pusemos em ação um projeto chamado Crime Spotting, que recolhe informações dos departamentos de polícia de São Francisco e Oakland, aqui nos Estados Unidos, e os transforma em mapas interativos disponíveis para o acesso do público. Nos mapas anteriores o processo era longo e complexo: havia necessidade de consultar um site e completar uma série de formulários com informações sobre a comunidade, suas redondezas, as datas e os tipos de

delitos nos quais existia interesse. Eu e meu sócio, Mike [Michal Migurski], transformamos o processo.

Em vez de completar uma pilha de formulários e obter um mapa como resposta, agora é possível acessar o mapa, com toda a informação, desde o início. Depois, qualquer um pode formular perguntas sobre os dados que vê, em vez de perguntar com base em seu conhecimento prévio. As vezes gostamos de dizer que muitos de nossos projetos, ou todos eles, são de mapping, mas só alguns são geográficos. O exemplo mais simples de visualização de dados é ter um mapa e um pequeno círculo em uma cidade e outro maior em outra, o que significa que há mais informações sobre a segunda cidade que a primeira. Os círculos representam valores.

4 **Quais são os principais desafios para esse tipo de design?**

J1 **U** Somos uma empresa de serviços ao cliente, que nos pagam para produzir. A forma normal de o design acontecer, tal como o entendo, é obter um briefing conceitual do cliente e depois fazer três esboços e depurá-los. É o processo de aprovação. Estamos falando do primeiro passo para começar a conversar com o cliente. Por um lado,

nós nos esforçamos para entender o que deve ser criado e, por outro, temos de projetar a infraestrutura técnica requerida. É necessário estar em condições de desenvolver a proposta e mostrar ao cliente algo mais que esboços melhorados. Brincamos com a ideia de que visualizar dados sem dados é como contar uma piada para alguém e pedir que a pessoa imagine o final. Na verdade, precisamos ter o material e desenvolver um mapa para começar a conversar a respeito de seu funcionamento e do que ele vai comunicar.

3 **Como conseguem ser criativos e produtivos ao mesmo tempo?**

Boa pergunta. Somos 11 pessoas e isso para nós é um desafio. Costumávamos pegar todos os projetos que podíamos e fomos aceitando cada vez mais e mais, porém agora temos de ser cuidadosos para não perder o controle. De fato, isso é uma questão.

Há dez anos me dedico a esse tipo de trabalho e acho que todos têm de atuar naquilo em que são bons. Eu não sou particularmente bom em atrair projetos e em ajustar-me a um cronograma. Meu sócio sabe fazer isso e muito bem. Algumas pessoas se sentem motivadas pelo que está



Foto: Cortesia Eric Rodenbeck

pensamento a respeito dessas coisas e não estão exclusivamente focados em resultados.

1 Há uma definição de bom design?

É uma pergunta difícil de responder. Um bom design é o que funciona, não é mesmo? Mas, às vezes, alguém sente a necessidade de recolocar a questão. Um cliente aproxima-se e conta seu problema a um profissional que tem a sorte de poder explicar que seu problema é outro e promete resolvê-lo. Amo fazer isso, em parte porque me sinto inteligente e capaz de realizar algo bom.

As pessoas que se aproximam da Stamen estão muito ocupadas dirigindo seus negócios e não têm tempo nem possibilidade de se colocar fora de seus problemas e lançar um novo olhar sobre eles. Acho que essa perspectiva externa é valiosa. Apesar de não saber se deveríamos chamar isso de "design", acredito que haja valor no pensamento do design. A Ideo faz isso muito bem, aborda qualquer problema dizendo: "Temos esse processo, temos essa estrutura". E quase como uma terapia de design e isso nos leva, de algum modo, a começar a questionar o que é design e o que não é, pois trata-se de uma dessas palavras amplas e difusas.

Durante uma conferência, Hans Ulrich Obrist, um curador de arte um tanto excêntrico, perguntou: "O que não é um mapa?". Se alguém começa a pensar dessa maneira, pode ficar confuso. Um site é, de algum modo, um mapa de seu conteúdo. A primeira página do *The New York Times* é um mapa do conteúdo mais importante do jornal, segundo os editores. Portanto, se você pergunta "O que não é design?", a resposta é difícil. Antes essas questões me preocupavam, agora nem tanto. Trato de fazer coisas fascinantes.

além dos próximos acontecimentos, outras se animam com o aqui e o agora, e há as que gostam de todo o processo.

Eu sou dos que gostam de novidades e sei que às vezes é difícil me concentrar no que está acontecendo. Preciso, constantemente, estar envolvido em projetos novos e interessantes, trabalhando para que eles avancem cada vez mais.

Uma das coisas viciantes do Twitter é que imediatamente depois de colocarmos algo na internet, se as pessoas comentam, vemos que estão falando sobre nós e isso é bom, mas, se não se interessam, ficamos deprimidos e entediados. Ser parte dessa conversa pública sobre o trabalho é algo realmente importante e comprometedor. Por isso publicamos tudo que for possível, essa é a parte da "polinização" da Stamen.

Se ficarmos em nosso canto digitando um teclado, vamos nos entediar, mas, se conseguirmos mostrar nosso trabalho para o mundo, de modo que as pessoas reajam, folheiem, copiem, roubem ou modifiquem nossas idéias,

aí, sim, o trabalho estará completo. Essa proposta de participar de uma cultura em grande escala é o que me mantém na ativa.

2 Qual é a importância do design para as empresas? Ele é relevante para todas?

Provavelmente não é importante que o diretor de uma companhia de coleta de lixo tenha um lindo sofá exclusivo em seu escritório, mas é importante que um operador da bolsa de valores possa ver as tendências de antemão com boas soluções de visualização. Então, depende do negócio. Quero fazer design para muitas indústrias diferentes. O bom de trabalhar na Stamen é que às vezes atendemos o telefone e do outro lado está um cientista, um museu, o Exército ou uma fábrica de sapatos. Gosto desse tipo de diversidade. Apesar de ser difícil definir o significado de "design", acho que os designers têm muito que dizer sobre os processos de negócios e valores, porque estão mergulhados na cultura e no